NES-L4-NOE

SPIELANLEITUNG

This image is a PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SCHWARZENEGGER

Sie haben ihm den Verstand geraubt.
Jetzt will er ihn zurück.

TOTAL RECALL™

Ellos robaron su mente.
Ahora la quiere recuperar.

Acclaim™
entertainment, inc.
Masters of the Game™

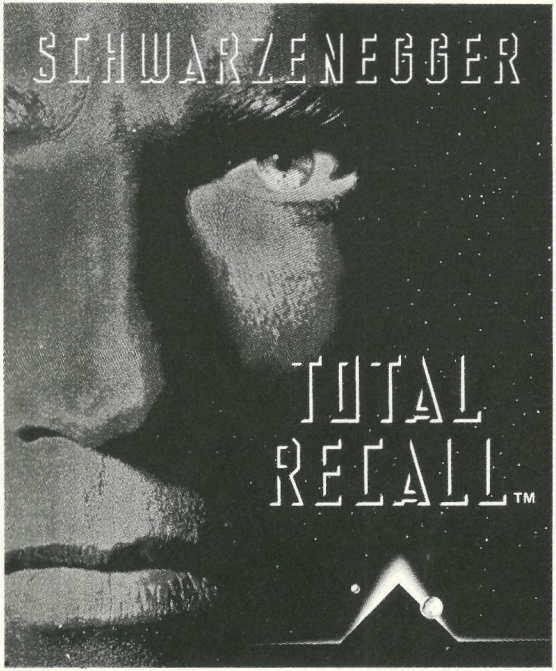
Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.



Total Recall™ © 1990 Carolco Pictures, Inc. (U.S. & Canada); Carolco International N.Z. Alle Rechte vorbehalten. Acclaim™, Masters of the Game™ und Double Player sind Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc. © 1990 Acclaim Entertainment, Inc.

Sie sind Quaid. Ein ganz normaler Mann mit einem ganz normalen Beruf, der einmal in seinen Leben zum Mars fliegen möchte. Da fällt Ihnen diese Werbung auf:

"... kaufen Sie sich die Erinnerung an den idealen Urlaub. Billiger sicherer, besser als die Wirklichkeit. Rufen Sie Recall an."

Und genau das tun Sie
"Das totale Abenteuer," sagte der Recall Verkäufer. Werden Sie zum Geheimagenten, Killer werden auf Sie angesetzt. Sie werden eine wunderschöne Frau kennenlernen. Und sollte alles vorbei sein, wird diese Frau Ihnen gehören, Ihre Feinde haben ein tödliches Ende gefunden und Sie haben den Planeten gerettet.

Widerwillig verziehen Sie Ihren Mund zu einem Lächeln.
"Gut," sagen Sie, " "Geben Sie mir das Erinnerungs-Implantat."

WER SIND SIE EIGENTLICH?

Sie sind Douglas Quaid, richtig? Sie arbeiten als Konstrukteur für eine Baufirma im unteren Teil der Stadt.

Sie kaufen das Erinnerungs-Implantat einer Reise zum Mars, aber als man Ihnen das Implantat einsetzen will, schlägt das eine Seite bei Ihnen an. . .

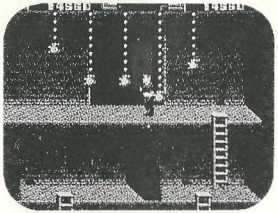
Irgendjemand möchte, daß Sie vergessen wer Sie wirklich sind, wo Sie sind und was Sie getan haben.

Sie müssen sich Ihren Weg nach Hause erkämpfen, sich Ihrer Feinde mit den bloßen Händen erwehren, um dann zuhause festzustellen, daß Ihre Frau nicht Ihre richtige Frau ist und die Hochzeit nur einem anderen Erinnerungs-Implantat entsprungen ist. Hinzu kommt, daß mittlerweile bezahlte Killer auf Sie angesetzt wurden.

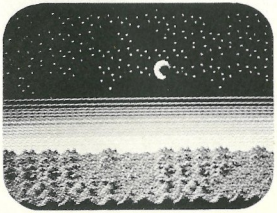
So flüchten Sie in ein verlassenes Zementwerk. Ein unheimlicher Ort, darum seien Sie auf der Hut.

Es gibt jemanden, dem Sie niemals zu nahe treten sollten: Richter. Umgehen Sie ihn koste es, was es wolle!

Es ist eine anstrengende Flucht. Sie müssen bei Kräften bleiben. So sammeln Sie jeden Energie-Kanister den Sie in die Finger bekommen können und halten sich von den dunklen Gassen fern.
Sollten Sie die Situation meistern, erhalten Sie einen Freiflug zum Mars. Nehmen Sie die Chance wahr, um entlich herauszufinden was hier gespielt wird.
Der Mars ist ein merkwürdiger Ort. Eine Art Wilder Westen der Zukunft. Aus speziellen Minen wird ein wertvoller Rohstoff gefördert, ein Edelmetall, das sich Turbinium nennt. Jeder hier ist auf der Jagd nach dem kostbaren Erz. Aber ein Mann namens Cohaagen, möchte mit der ganzen Ausbeute verschwinden und niemand ist in der Lage ihn aufzuhalten. Ist es möglich, daß dies Ihre Aufgabe ist?



Irgendwo auf diesem heißen roten Planeten finden sich die Antworten auf die beiden wichtigsten Fragen Ihres Lebens: Wer sind Sie und wer versucht zu verhindern das Sie die Antworten auf Ihre Frage finden?



REISEVORBEREITUNGEN

LADEN

1. Versichern Sie sich daß das N.E.S. Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Legen Sie das TOTAL RECALL wie in der Gebrauchsanweisung für das N.E.S. Grundgerät beschrieben, ein.
3. Schalten Sie nun das Gerät ein.

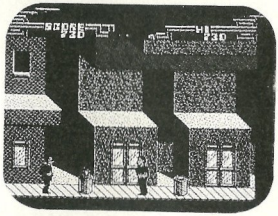
Als erstes sehen Sie die TOTAL RECALL Titel-Grafik. Drücken Sie die Taste Start. Sie sehen dann die Kredit-Bildschirmanzeige und die Hintergrundszenerie. Das Spiel beginnt sobald Quaid in der unteren Stadt auf dem Bildschirm erscheint – auf der Suche nach dem Eingang zur U-Bahn.

WAS GEHT IN DER UNTEREN STADT VOR SICH?

Die Leute hier haben wirklich üble Manieren. Sie benehmen sich als ob ihnen die Stadt gehört – Und niemand hier kann Quaid leiden.

Die Halunken und auch die Geheimagenten unterschätzen allerdings Quaids Fähigkeiten im Kampf. Aber da ist ein Mann, gegen den selbst Sie nichts ausrichten können, Richter. Er wird Sie jedesmal bezwingen. So gehen Sie ihm aus dem Weg. Denken Sie nicht einmal daran ihn zubekämpfen.

Suchen Sie überall nach Energie-Kanistern und Waffen, sie befinden sich manchmal an den merkwürdigsten Plätzen. Denken Sie daran diese Extras auch auf Ihren Freiflug zum Mars mitzunehmen.

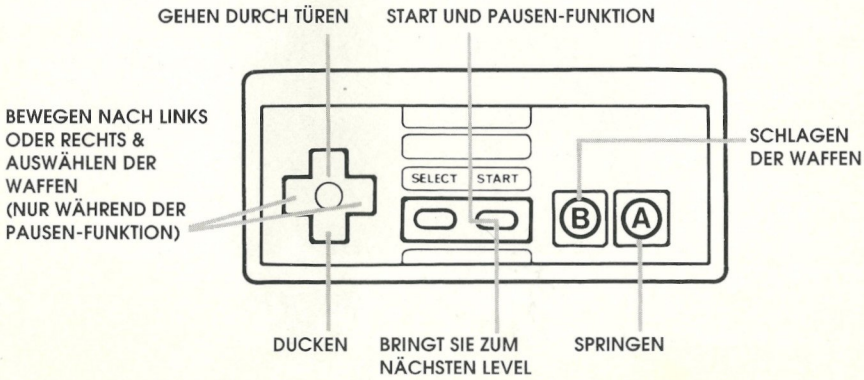


Sind Sie auf dem Mars gilt die selbe Regel: räumen Sie mit dem Pöbel auf, sammeln Sie Energie-Kanister und Waffen und bleiben Sie Richter fern.

Nehmen Sie sich den Mann an der Spitze vor: Cohaagen. Er ist der Boß von Richter und es wird mit Sicherheit kein leichtes Spiel. Aber wo ein Wille ist, ist auch ein Weg. . .

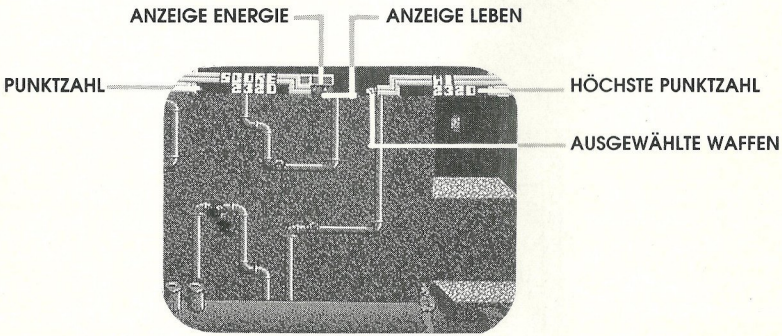
DER CONTROLLER – ZU FUSS

Während einem Großteil Ihrer Reise, werden Sie, Quaid, zu Fuß unterwegs sein. Sie werden durch die Straßen gehen, durch U-Bahnhöfe, interplanetarischen Flughäfen und vieles mehr wird auf Ihren Weg liegen. Hier wird Ihnen das Kontrollieren der Spielfigur in solchen Fällen erklärt.



DIE BILDSCHIRMANZEIGE

Alle Spielerinformationen lassen sich wie folgt im oberen Teil der Bildschirmanzeige ablesen:

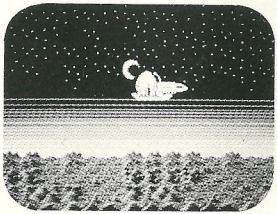


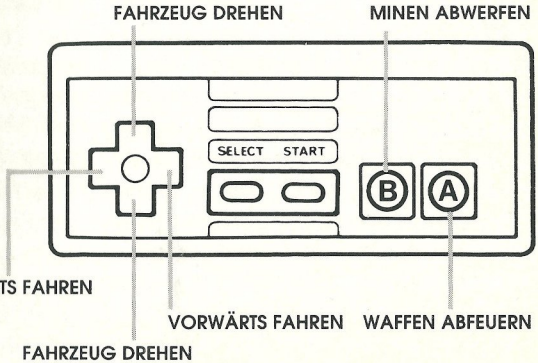
DER CONTROLLER - IN DER TRANSIT-ZONE

In der marsianischen Transit-Zone setzen Sie sich selbst hinter das Steuer. An diesem Punkt hat der Controller eine etwas andere Funktion.

Bermerkung: Vermeiden Sie den Kontakt mit Richter's Fahrzeug um jeden Preis!

Die folgenden Controller-Funktionen sind nur in der Transit-Zone wirksam. (Die anderen Controller-Funktionen entnehmen Sie der Erklärung auf Seite 8, DER CONTROLLER-ZU FUSS.)





WAFFEN

Sie wissen nicht wer Sie sind oder wo Sie sich befinden. Sie verfügen nicht einmal über eigene Waffen. Aber während des Spielverlaufs haben Sie, die Möglichkeit, Waffen einzusammeln, wenn Sie sie brauchen. Einige sind leichter zu finden, andere schwieriger.

Das Aufsammeln von Waffen, gehen sie einfach über die Waffen herüber.

Um eine andere Waffe auszuwählen, drücken Sie die Taste Start. Dann bewegen Sie den 4-Wege Taster nach links oder rechts, um Ihre Auswahl zwischen den vorhandenen Waffen zu treffen. Erscheint dann die Waffe, die Sie benutzen möchten, drücken Sie die Taste Start und das Spiel geht weiter.

HANDFEUERWAFFE – Leicht zu handhaben und leicht damit zu laufen. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie damit durch eine Röntgen-Anlage laufen, verlieren Sie die Waffe.

MASCHINENGEWEHR – Diese Waffe hat wirklich Power. Sie hinterläßt eine Spur der Zerstörung wo immer sie eingesetzt wird. Sie werden mit ihr ausgerüstet, sobald Sie die Marsoberfläche betreten haben.

LASERSTRAHLER – Ihre stärkste Waffe. Feuert einen tödlichen Strahl sengenden Feuers ab.

LAND-MINEN – (Nur in der Transit-Zone). Die Minen zerstören alles was ihnen zu nahe kommt (Nur Richter können sie nichts anhaben).

DIE LEBEN VON QUAID

Sie beginnen das Abenteuer mit 3 Leben. Während jeden Lebens verfügen Sie über 5 Energie-Blöcke die im oberen Teill der Bildschirmanzeige dargestellt werden. Wenn Sie im Kampf verletzt werden, reduzieren die Energie-Blöcke sich jeweils um einen Block pro Treffer.

Sie können Ihre Energie auffrischen indem Sie Energie-Kanister einsammeln. Einige Energie-Kanister enthalten mehr Energie als andere, Sie werden das beim Ablesen Ihrer Energie-Anzeige bemerken.

Energie-Kanister – Versuchen Sie so viele wie möglich zu finden. Sie sind überall versteckt. Nehmen Sie den Inhalt der Kanister auf, indem Sie darüber gehen. Haben Sie den Inhalt aufgenommen, fliegt der Kanister davon.

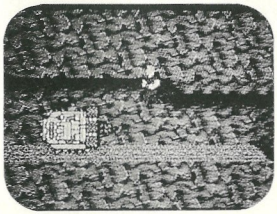
Extra-Leben – Sie können niemals genug Leben besitzen, also suchen Sie überall danach.

Verlieren eines Lebens – Wenn Sie ein Leben verlieren und das kann passieren, drücken Sie die Taste Start um zum Spiel zurück zu kehren.

REISE TIPS

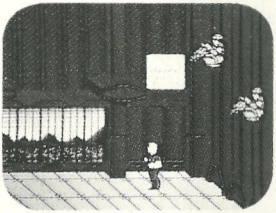
Hier sind einige Tips, um Ihnen den Aufenthalt auf dem Mars so angenehm wie nur möglich zu machen:

- Sollten Sie das Wandern durch die Straßen nervös machen: Es gibt einen Weg die Feinde, die Sie in dunklen Gassen ziehen wollen, zu umgehen.
- Durchsuchen Sie jeden Winkel, jede Ecke nach Energie-Kanistern und Extra-Leben.
- Legen Sie sich auf keinen Fall mit Richter an. Gehen Sie Ihm aus dem Weg!
- **WARNUNG,** sollte es Richter geschafft haben in Ihr Appartement vorzudringen, ist es vielleicht schon zu spät für Sie um zu fliehen.



GUTE REISE

Irgend etwas stimmt hier nicht. Irgend etwas fehlt hier und es sieht so aus, als ob es Ihre Identität ist.



Aber Sie sind jung und stark und sollte es das letzte sein was Sie tun (und wäre immerhin möglich), Sie werden zum Mars fliegen.

Auf dem heißen roten Mars, werden Sie herausfinden, wer Sie wirklich sind und warum man um jeden Preis verhindern will, das Sie sich erinnern. . .

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

NOTIZEN

NOTIZEN

10809

DRAHTLOSES KOPF-AN-KOPF-RENNEN!

Mit dem drahtlosen Nintendo® Double Player™ Kopf-an-Kopf-System von Acclaim™.

¡ENFRENTATE CARA A CARA POR CONTROL REMOTO!

Con el Sistema Nintendo para dos jugadores por control remoto de Acclaim.

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

THE Nintendo DOUBLE PLAYER™

WIRELESS HEAD-TO-HEAD SYSTEM

- Für 1 bis 2 Spieler
- Doppelturbo-Schnellfeuer
- Zeitlupenbetrieb
- Präzise Bedionung bis zu einer Entfernung von 9 m

- Para 1 o 2 jugadores
- Doble Opción Turbo de Fuego Rápido
- Opción de Movimiento Ralentizado
- Precisión hasta 9 metros de distancia

Acclaim™ entertainment, inc.

Masters of the Game™

Distributed and Marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771 U.S.A.
European Office: Acclaim Entertainment GMBH
Friedrichstrasse 9, D-8000, Monchen 40, F.R.GERMANY

PRINTED IN JAPAN